

PEMECAHAN MASALAH PENYIMPANGAN BUDAYA MELALUI PENDIDIKAN DENGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN BERORIENTASI *SOCIO HUMANISM* BERBANTU *WEBSITE*

Anton Sukarno, Ida Dwijayanti, Lukman Harun

Universitas PGRI Semarang

idadyana@gmail.com

Abstrak

Isu global penyimpangan budaya yang disebabkan oleh industrialisasi yang cepat termasuk penggunaan internet tanpa filter serta ditinggalkannya nilai-nilai Pancasila sebagai akar budaya bangsa. Data dari IPW menyatakan bahwa pada awal tahun 2013 kasus pemerkosaan meningkat. Tujuan pendidikan mengenal dan menguasai kebudayaannya dan menguasai ilmu pengetahuan, hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003. Tujuan diterapkannya pendekatan humanistik dalam pembelajaran adalah mengembangkan self-direction yang positif (berkarakter) peserta didik melalui eksplorasi kemampuan individu maupun interaksi sosial. Gordon J. Wimmernam berpendapat bahwa interaksi social dapat digunakan untuk mengendalikan lingkungan fisik dan psikologi seseorang. Dan Kaino menjelaskan ICT dapat konseptualisasi materi secara sehingga kreativitas peserta didik meningkat. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendapatkan draf awal berupa deskripsi pengembangan perangkat. Prosedur yang digunakan terdiri dari dua tahap, yaitu: a) pendefinisian dan perancangan. Metode pengumpulan yang digunakan ialah metode dokumentasi untuk mendapatkan data perangkat sebelum dikembangkan dan observasi untuk memperoleh data karakter peserta didik sebelum pengembangan perangkat serta data tentang proses pembelajaran yang ada. Seluruh data dianalisis secara deskriptif, untuk mendapatkan masukan gambaran awal karakter bangsa yang muai terdegradasi serta rancangan solusi pengembangannya.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, *socio humanism*, karakter, penyimpangan budaya

PENDAHULUAN

Reformasi pendidikan seyogyanya dimulai dari bagaimana siswa dan guru belajar dan Penyimpangan budaya menjadi isu global yang sangat meresahkan saat ini. Data dari IPW menyatakan bahwa pada awal tahun 2013 kasus pemerkosaan meningkat (Maharani, 2013). Dewey menitikberatkan bahwa tujuan pendidikan bukanlah sekedar mendidik manusia supaya *well-informed* tetapi mengenal dan menguasai kebudayaannya dan menguasai ilmu pengetahuan, pengembang intelektual yang berarti pengembang dirinya sendiri dimasa depan (Karwati, 2010) hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003. Penyimpangan budaya yang marak terjadi disebabkan oleh industrialisasi yang cepat termasuk penggunaan internet tanpa filter (Supriadi, 2010) serta ditinggalkannya nilai-nilai Pancasila sebagai akar budaya bangsa (Sukadi, 2010:264). Berdasarkan data tersebut PR kita ialah bagaimana merumuskan suatu strategi

pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan kognitif maupun pengarahannya perkembangan karakter kearah yang lebih baik sehingga tercipta peserta didik yang humanis tanpa menghindari manfaat dari penggunaan internet itu sendiri.

Tujuan diterapkannya pendekatan humanistik dalam pembelajaran adalah mengembangkan *self-direction* yang positif (berkarakter) dan kebebasan (kemandirian) pada diri peserta didik (Arsury, 2007). Alvin (dalam Haglun, 2004) menyatakan bahwa salah satu karakteristik kelas humanistik ialah menempatkan peserta didik sebagai penyelidik yang menurut teori Peaget (dalam Hidayat, 2004) membutuhkan pengalaman fisik dan transmisi sosial. Sedangkan Gordon J. Wimmernam (Setiawati, 2008: 47) berpendapat bahwa interaksi sosial dapat digunakan untuk mengendalikan lingkungan fisik dan psikologi seseorang. Kaino (2008) menjelaskan pengembangan program *ICT* umumnya telah direkomendasikan untuk konseptualisasi matematika

Kenyataan di lapangan, berdasar survei awal, perangkat pembelajaran yang ada kurang mendukung usaha guru untuk mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal termasuk pembentukan karakter peserta didik. Untuk itu, pengembangan perangkat yang berbasis *socio humanistik* khususnya nilai Pancasila sangat diperlukan sebagai upaya pencegahan penyimpangan budaya oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merumuskan permasalahan bagaimana proses merancang perangkat pembelajaran matematika berbasis *socio humanistic* menggunakan *website* sehingga dapat menjadi wujud nyata peran pendidikan dalam upaya mengatasi permasalahan penyimpangan budaya di kalangan pelajar ?

LANDASAN TEORI

Berikut akan dibahas teori-teori yang digunakan untuk mengulas keberhasilan pengaruh *lesson study* terhadap karakteristik mahasiswa:

1. *Character Bilding dalam pembelajaran*

Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran (Aqib, Zainal dan Sujak, 2011:50). Pelaksanaan pembelajaran berbasis pendidikan karakter diorientasikan kepada *knowledge*, *skills*, *attitudes*, dan *actions*. Pertama adalah *knowledge* yang berarti pengetahuan yang berarti, peserta didik mampu memahami materi dan nilainya. Kedua adalah *skills* yang berarti peserta didik mampu melihat apa yang dapat dikerjakan setelah mempelajari materi dan nilai-nilai pendidikan karakter. Ketiga adalah *attitudes* yang berarti peserta didik dapat merasakan apa yang telah

dipelajari dalam materi dan nilai-nilai pendidikan karakter. Keempat adalah *actions* yang berarti peserta didik mampu untuk melakukan apa saja yang telah dipelajari dalam materi dan nilai-nilai pendidikan karakter. Namun, pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran tersebut biasanya berlangsung secara parsial. Banyak guru yang hanya mengajarkan materi dan nilai-nilai pendidikan karakter hanya pada tatanan *knowledge* belaka.

2. Teori Penyimpangan Budaya

Terdapat 3 teori utama dalam teori penyimpangan budaya (Supriadi, 2010), yaitu :

a. Social Disorganization

Teori yang terfokus pada perkembangan disintegrasi nilai konvensional yang disebabkan industrialisasi yang cepat, peningkatan imigrasi dan urbanisasi.

b. Culture conflict theory

Menegaskan bahwa kelompok-kelompok yang berlainan belajar norma baru yang mungkin berbenturan dengan norma lama.

c. Differential association theory

Teori yang berpendapat bahwa orang belajar melakukan kejahatan sebagai akibat hubungan nilai-nilai dan sikap anti sosial serta pola tingkah laku kriminal.

3. Pengintegrasian Nilai Pancasila sebagai Akar Budaya Bangsa dalam Pendidikan

Mack.D (Karwati, 2010) menekankan tujuan pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan dan budaya "*There is only one subject matter for education and that is live in all it is many investation*". Dewey menitikberatkan bahwa "*education is the actualization of the art of the utilization of knowledge*" dengan demikian tujuan pendidikan tidak hanya memiliki ilmu yang verbalistis tetapi ditekankan pada bagaimana pemanfaatan untuk kehidupan yang berbudaya dan berada dalam kontek kebudayaan (Karwati, 2010). Dikatakan pula olehnya bahwa: "*culture is activity of thought and receptiveness to beauty and human felling*". Tujuan pendidikan bukanlah sekedar mendidik manusia supaya *well-informed* tetapi mengenal dan menguasai kebudayaannya dan menguasai ilmu pengetahuan, pengembang intelektual yang berarti pengembang dirinya sendiri dimasa depan. Di Indonesia sendiri, nilai-nilai budaya bangsa terwujud dalam ideology pancasila (Kaelan, 2004).

Pancasila sebagai ideologi bangsa dan sekaligus karakteristik Bangsa Indonesia mengandung beberapa pengertian meliputi (Aqib dan Sujak, 2011: 7-8): (1) religius dan jujur mewakili sila Ketuhanan Yang Maha Esa; (2) toleransi, disiplin, kreatif, dan rasa ingin tahumewakili sila kemanusiaan yang adil dan beradab; (3) kerja samamewakili sila persatuan

Indonesia; (4) musyawarah, demokratis, dan tanggung jawab mewakili sila kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan; dan (5) kerja keras yang mewakili sila keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

4. *Pembelajaran Matematika yang berbasis Socio Humanism*

Konsepsi aliran humanistik menjelaskan bahwa peserta didik merupakan pelaku yang aktif dalam merumuskan strategi transaksional dengan lingkungannya. Rogers (1969) berpendapat pembelajaran hendaknya berpusat pada peserta didik (*learnercentered*). Menurut Gage and Berliner (dalam Arsury, 2007) terdapat lima tujuan yang mendasar diterapkannya pendekatan humanistik dalam pendidikan, yaitu: (1) mengembangkan self-direction yang positif dan kebebasan (kemandirian) pada diri peserta didik; (2) membangun kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap apa yang dipelajari; (3) membangun kreativitas, (4) membangun rasa keingintahuan; dan (5) membangun minat terhadap matematika atau menciptakan sensitivitas matematika.

Dalam pembelajaran yang berbasis *socio humanism* memiliki empat prinsip yang mendasari setiap kegiatan (Lloyd, 2007:100-102): 1) kepercayaan akan saling berpengaruhnya kesejahteraan individu dengan kesejahteraan masyarakat; 2) keyakinan akan kemampuan yang dimiliki tiap individu; 3) kebebasan dalam berpikir bagi setiap individu; dan 4) kerja sama dan penggunaan perkembangan pengetahuan dapat memberikan kesejahteraan bersama.

5. *Pembelajaran Matematika Berbasis socio humanistik Berbantu Website Pembelajaran*

Dari uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika berbasis socio humanistik berbantu *website* pembelajaran ialah pembelajaran yang memenuhi prinsip socio humanism (Lloyd, 2007:100-102) yang bertujuan mengembangkan self-direction yang positif melalui penanaman nilai-nilai pancasila (Aqib dan Sujak, 2011: 7-8) sebagai dasar karakter peserta didik sehingga dapat menjadi solusi dari salah satu masalah global yaitu penyimpangan budaya dengan memanfaatkan *website* pembelajaran.

6. *Perencanaan Perangkat Pembelajaran*

1. Teori Pengembangan Perangkat

Thiagarajan mengembangkan model perangkat pembelajaran yang dikenal dengan *Four-D Model* atau Model 4 – D. Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu: pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*) dan pendesiminasian (*dessiminate*). Penelitian ini baru melakukan 2 tahap yaitu pendefinisian dan perencanaan.

2) Tahap Pendefinisian

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: 1) analisis ujung-awal, 2) analisis peserta didik, 3) analisis konsep, 4) analisis tugas dan 5) spesifikasi tujuan pembelajaran, dengan penjelasan singkat sebagai berikut.

3) Tahap Perancangan

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang contoh (prototype) perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan indikator ketercapaian dari kompetensi dasar. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut. 1) penyusunan kriteria tes; 2) pemilihan media; 3) pemilihan format; dan 4) perancangan awal yang merujuk pada standar proses (Kemendikbud, 2013).

Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini tergolong dalam penelitian pengembangan. Perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi: (1) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), (2) *Website* pembelajaran, (3) lembar kerja peserta didik, dan (4) tes prestasi belajar.

2. Variabel Penelitian

1) *Karakter peserta didik, ialah Karakter awal yang dimiliki oleh peserta didik, indikatornya diturunkan dari nilai-nilai pancasila (Aqib dan Sujak, 2011: 7-8).*

2) *Model Pembelajaran yang digunakan termasuk di dalamnya metode dan media.*

3. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah, sebagai berikut:

a. Wawancara

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai karakteristik peserta didik.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai perangkat pembelajaran yang ada

c. Observasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai karakter peserta didik dan proses pembelajaran

4. Teknik Analisis Data

Seluruh data dianalisis secara deskriptif, untuk mendapatkan masukan gambaran awal karakter bangsa yang mulai terdegradasi serta rancangan solusi pengembangannya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh adalah, sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian

Berdasarkan kurikulum 2013, materi persamaan dan pertidaksamaan linier memiliki 4 standar kompetensi yang ditargetkan yaitu 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, 2.1) Menunjukkan sikap senang, percaya diri, motivasi internal, sikap kritis, bekerjasama, jujur dan percaya diri serta responsif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan nyata, 2.2) Memiliki rasa ingin tahu yang terbentuk dari pengalaman belajar dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam, 2.3) Berperilaku peduli, bersikap terbuka dan toleransi terhadap berbagai perbedaan di dalam masyarakat, 3.1) Mendeskripsikan dan menganalisis konsep nilai mutlak dalam persamaan dan pertidaksamaan serta menerapkannya dalam pemecahan masalah nyata, 4.1) Menerapkan konsep nilai mutlak dalam persamaan dan pertidaksamaan linier dalam memecahkan masalah nyata. Hal tersebut dimaksudkan agar pengetahuan tentang materi dipelajari dengan penuh kesadaran akan kebutuhan sehingga bermanfaat untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah hasil analisis pendahuluan.

1) Nilai Budaya Bangsa Yang Mulai Terdegradasi

Berdasarkan kajian teoritis dan analisis kejadian yang terjadi melalui pemberitaan baik media online, TV ataupun pengamatan lingkungan maka dapat disimpulkan nilai-nilai budaya bangsa yang mulai terdegradasi, antara lain:

- a. Toleransi : kasus kekuasaan antar peserta didik
- b. Religius : kasus seks bebas oleh pelajar
- c. Kejujuran dan disiplin : kasus tertangkapnya pelajar oleh satpol PP pada jam sekolah
- d. Kreativitas : berkembangnya budaya konsumtif
- e. Kerja sama : melencengnya makna kerjasama (dalam hal negatif)
- f. Musyawarah : rendahnya kemampuan komunikasi

- g. Tanggungjawab : maraknya aborsi oleh kalangan pelajar
- h. Demokrasi : tidak menghargai pendapat orang lain
- i. Kerja Keras : maraknya barang instan

2) Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 antara lain ialah model pembelajaran Problem based learning, project based learning dan Discovery learning. Dalam praktek pembelajaran, terdapat beberapa model pembelajaran yang biasa digunakan untuk membelajarkan materi pecahan. Beberapa model pembelajaran yang digunakan diantaranya:

a) model pembelajaran konvensional

Dalam hal ini guru langsung menginformasikan tentang sifat-sifat maupun rumus keliling dan luas pecahan pada peserta didik. Kelebihan pembelajaran ini waktu yang diperlukan untuk pembelajaran relatif sedikit. Namun terdapat banyak kelemahan dalam model pembelajaran ini karena penekanan model ini adalah bagaimana pengetahuan dapat diserap peserta didik dan pengembangan potensi peserta didik diabaikan (Wallace, 1992: 13). Hal ini berarti pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik tidak diberdayakan.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin (dalam Norman, 2005: 6-8) menyebutkan tahap-tahap model pembelajaran kooperatif (STAD), yaitu: (1) presentasi kelas; (2) kerja kelompok; (3) tes; (4) peningkatan skor individu; (5) penghargaan kelompok. Terlihat bahwa tidak terdapat perhatian terhadap materi aporsepsi sehingga tidak menutup kemungkinan dalam pelaksanaan guru tidak memahami bahwa materi sifat-sifat pecahan dapat dibangun menggunakan materi garis dan sudut; materi keliling dapat dibangun menggunakan definisi keliling; serta materi luas dapat dibangun menggunakan sifat persegi satuan.

c) Model pembelajaran berbasis humanism

Dalam pembelajaran yang berbasis *sicio humanism* memiliki empat prinsip yang mendasari setiap kegiatan: 1) kepercayaan akan saling berpengaruhnya kesejahteraan individu dengan kesejahteraan masyarakat; 2) keyakinan akan kemampuan yang dimiliki tiap individu; 3) kebebasan dalam berpikir bagi setiap individu; dan 4) kerja sama dan penggunaan perkembangan pengetahuan dapat memberikan kesejahteraan bersama. Berdasarkan pada prinsip tersebut maka pembelajaran dirancang menggunakan model pembelajaran Project Based Learning.

3) Sumber belajar

Penerapan kurikulum 2013 berimbas pada penggunaan buku siswa dan buku guru. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, penggunaan buku guru dijadikan sarana penugasan namun terkadang peserta didik mengalami kesulitan saat menyelesaikan masalah-masalah yang

diajukan. Karena menurut mereka terdapat materi prasyarat yang tidak dibahas terlebih dahulu.

Untuk itu dalam pengembangannya, buku siswa akan dibuat dalam lembar kerja peserta didik yang menyertakan materi prasyarat sebagai sarana project individu yang harus diselesaikan sebelum pembelajaran dimulai (tugas rumah).

4) Media pembelajaran

Media pembelajaran yang banyak digunakan dalam pembelajaran materi persamaan dan pertidaksamaan linier yaitu power point yang disiapkan guru. Dalam proses pembelajaran, media seperti ini akan membuat peserta didik pasif dalam pencarian konsep serta membatasi ruang peserta didik dalam menentukan cakupan ilmu yang akan ia pelajari. Pengamatan yang disyaratkan kurikulum 2013 hanya dilakukan peserta didik tanpa adanya interaksi. Disamping itu, baik sumber maupun media yang ada kurang menyinggung masalah nilai-nilai luhur bangsa. Untuk itu dalam pengembangannya, dibuat website pembelajaran yang menyediakan video penunjang materi maupun video yang mengandung isu penyimpangan budaya bangsa yang digunakan oleh guru sebagai motivasi peserta didik untuk mencapai KI 2 tentang sikap.

2. Tahap Perencanaan

Hasil tahap pendefinisian dipergunakan untuk merancang draf bahan ajar. Adapun kegiatan yang telah dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis peserta didik dan lingkungan maka kebutuhan akan nilai budaya bangsa oleh peserta didik sudah semakin mendesak, untuk itu maka pembelajaran didesain untuk mencapai ke4 kompetensi inti secara maksimal. Termasuk di dalamnya memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan KI 1 dan KI 2 melalui serangkaian kegiatan yang sengaja dihadirkan dalam pembelajaran.

2. Menentukan Metode Pelaksanaan dan Penilaian

Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran ialah penemuan, kooperatif Learning dan permainan. Metode penemuan dipilih untuk mengakomodir nilai kerja keras, kreatifitas dan tanggungjawab. Kooperatif learning dipilih untuk mengakomodir nilai toleransi, musyawarah dan demokrasi. Adapun metode permainan digunakan untuk mengakomodir suasana pembelajaran yang menyenangkan. Ketiga metode ini akan menciptakan situasi *active learning* sehingga nilai toleransi dan disiplin juga akan terakomodir dengan sendirinya.

3. Memilih Media

Berdasarkan metode yang digunakan maka media yang digunakan ialah website pembelajaran sebagai sarana penugasan individu dengan Lembar Kerja Peserta Didik sebagai pendampingnya.

4. Membuat Draf RPP

Materi yang dipilih untuk simulasi strategi ini ialah Persamaan dan Pertidaksamaan Linier yang diajarkan di kelas X semester 1. Materi ini merupakan Bab 2 dalam susunannya yang meliputi: a) memahami dan menemukan konsep nilai mutlak, b) Persamaan Linier, c) Aplikasi nilai mutlak pada persamaan linier, d) Pertidaksamaan linier, dan e) Aplikasi nilai mutlak dalam pertidaksamaan linier. Berdasarkan materi tersebut, maka pembelajaran terbagi menjadi 4 pertemuan, dimana pertemuan 1 sampai 3 adalah penurunan konsep dan prinsip sedangkan pertemuan 4 adalah aplikasi skill. Sehingga terciptalah RPP 1 sampai dengan RPP 3, dengan alokasi waktu 2 x 45' untuk tiap RPPnya.

5. Membuat Draf Lembar Kerja Peserta Didik

Sesuai dengan jumlah tatap muka, maka LKPD pun terdiri dari 4 untuk menyertai masing-masing pertemuan. LKPD merupakan pengembangan dari buku siswa (kurikulum 2013), yaitu dengan menambahkan materi-materi apersepsi, pembuatan contoh mulai dari yang dimengerti peserta didik sampai dengan penambahan pertanyaan sebagai stimulus untuk menemukan konsep.

6. Membuat Draf Website Pembelajaran

Website pembelajaran dirancang untuk dapat dipergunakan peserta didik mengunduh LKPD, Soal, Melihat Video (materi dan motivasi), penugasan serta interaksi baik dengan guru maupun dengan teman.

Adapun menu-menu utama yang ada dalam website pembelajaran yaitu: a) home : berisi Judul dan gambar ilustrasi, b) Kelas: terdiri dari 4 pertemuan yang berisi kurikulum, materi dan latihan, c) Penugasan: tempat guru memposting tugas maupun mengklarifikasi tugas yang tak terselesaikan di kelas, d) forum diskusi: terdiri dari 2 tema yaitu Matematika dan Penyimpangan Budaya Bangsa yang berisi video penyimpangan budaya sebagai bahan diskusi, dan e) forum bimbingan: tempat peserta didik bertanya kepada guru. Menu ini bersifat private sehingga pertanyaan peserta didik tidak dapat diakses oleh umum, kecuali mendapat persetujuan guru.

7. Membuat Draf Soal Tes

Mengacu pada KD pada KI 3 dan 4 maka dirumuskan 5 soal yang dapat mengakomodir kreativitas (soal analisis), kerjakeras (variasi tingkat kesukaran), kejujuran (soal yang meminta peserta didik untuk membuat soal dengan tema yang ditentukan) serta komunikasi yang tercermin dari tatacara penulisan jawaban.

8. Draf Instrumen penilaian dan Angket

Untuk menilai KI 1 dan 2 maka penilaian yang dilakukan tidak hanya berupa tes, namun juga dibuat lembar observasi peserta didik untuk menilai sikap yang mencerminkan nilai-nilai budaya bangsa. Lembar observasi kemampuan guru untuk memastikan guru melaksanakan rencana dengan maksimal serta angket untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap perangkat pembelajaran.

Simpulan

Dari hasil yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa proses perencanaan pengembangan perangkat dimulai dari tahap pendefinisian untuk mengidentifikasi nilai budaya yang telah terdegradasi serta mengamati kegiatan pembelajaran yang dapat dijadikan kegiatan yang berpeluang untuk mengembangkan karakter peserta didik. Selanjutnya baru dilakukan tahap perencanaan rangkaian kegiatan yang berpotensi mengembangkan karakter dalam RPP serta website pembelajaran. Terakhir ialah menyusun alat evaluasi yang dapat memberikan peluang aplikasi kreativitas, tanggung jawab dan kejujuran peserta didik.

Daftar Pustaka

- Aqib, Zaenal dan Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsury. 2007. Pendidikan yang Humanistik. <http://arsury.blogspot.com/2007/12/pendidikan-yang-humanistik.html> [14/10/2009].
- Clark, C., Guskey, T., & Benninga, J. 1983. The effectiveness of mastery learning strategies in undergraduate education courses. *Journal of Educational Research*, 76(4): 210-214.
- Haglund, R. 2004. Humanistic Mathematics Teaching Can Make a Difference: Using Humanistic Content and Teaching Methods to Motivate Students and Counteract Negative Perceptions

of Mathematics. *The Humanistic Mathematics Network Journal Online*, 27. Tersedia di http://www2.hmc.edu/www_common/hmnj/haglund.doc [diakses pada 25/10/2009].

- Haylock, Derek. (1997). *Recognising Mathematical Creativity in Schoolchildren*. <http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X
- Hidayat, M. A. 2004. *Bahan Penelitian Matematika " Teori-teori Belajar Matematika "*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kaelan. 2004. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma offset.
- Kaino, L M. 2008. *Information and Communication Technology (ICT) developments, utilization and challenges in ICMI history*. www.unige.ch/math/EnsMath/Rome2008/WG4/Papers/KAINO.pdf [31/10/2009].
- Karwati, Euis. 2010. Pelestarian dan Pengembangan Budaya Melalui Manajemen Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Kopertis IV: Wawasan Tridharma. No.1, tahun XXIII*.
- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Kemendiknas. 2011. *Sambutan Mediknas pada Hardiknas 2011*. www.kemendiknas.go.id/media/424570/SambutanHardiknas2011-Final.pdf [02/05/2011]
- Krutetskii, V.A. (1976). *The Psychology of Mathematical Abilities in schoolchildren*. Chicago: The University of Chicago Press
- Lloyd&Morain, Mary. 2007. *Humanism As The Next Step*. Washington: Humanist Press.
- Maharani, Dian. 2013. *IPW: Kasus Pemerkosaan Meningkat pada Awal Tahun*. Tersedia di nasional.kompas.com/read/2013/01/28/19471349/IPW.Kasus.Pemerkosaan.Meningkat.pada.Awal.Tahun [24/03/2013]
- Martínez, S. 2005. *ICT in Mathematics Education: geometry problem solving with Applets*. Recent Research Developments in Learning Technologies. www.formatex.org/miete2005/402.pdf [05/11/2010].
- Nizaruddin, Ida D & Lilik A. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Humanistik Berideologi Pancasila Berbasis konstruktivis menggunakan ICT di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pembelajaran*. Semarang: IKIP Pres

Rogers, C. R. 1969. *Freedom to Learn*. <http://www.panarchy.org/rogers/learning.html> [29/10/2009].

Setyawati, Ira. 2008. Peran Komunikasi Massa dalam Perubahan Budaya dan Perilaku Masyarakat. *Fokus Ekonomi*, 2(3).

Soegito, A. T., et. al. 2009. *Pendidikan Pancasila*. Semarang: UPT UNNES PRESS.

Sukadi. 2010. *Pemahaman dan Orientasi Nilai Pancasila Mahapeserta didik Sebagai Wahana Pendidikan Karakter Bangsa*. Tersedia di <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/131> [25/01/2013]

Supriadi. 2010. *Intisari Teori Kriminologi*. Tersedia di <http://excellent-lawyer.blogspot.com/2010/04/intisari-teori-kriminologi.html?m=1> [21/03/2013]

Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: IndianaUniversity. www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno... [30/10/2009].

Tinio, V. L. *ICT in Education*. www.apdip.net/publications/iespprimers/eprimer-edu.pdf [31/10/2009]